



ACADÉMIE
DE LYON

Liberté
Égalité
Fraternité

LE TENNIS A L'ECOLE EN PARTENARIAT

Circonscription
de Saint-Fons



Saint-Fons

Les conditions matérielles

- Les séances de tennis se déroulent sur les cours de tennis situés au stade Cressonière à Saint-Fons.
- Prévoir du matériel en nombre suffisant pour matérialiser les espaces de jeu et pour permettre l'adaptation aux acquisitions visées.
- S'assurer avant la séance que les élèves ont ôté tous les éléments susceptibles d'être dangereux (lunettes, montres, bracelets, boucles d'oreilles...) et possèdent une tenue adaptée à l'activité (chaussures attachées).
- Prévoir une trousse de secours.



Les conditions pédagogiques

- **EN CLASSE** : le temps de préparation (en amont de la séance) et le retour sur activité (en aval de la séance) est primordial pour permettre l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.
3 questions à poser à l'élève :
 - **AVANT** : *Qu'est-ce que tu dois faire ?* relatif au **but** ; connaissance de la tâche et de ses éléments pour la conceptualisation et la compréhension.
 - **APRES** : *Qu'est-ce que tu as fait ?* relatif au **résultat** ; connaissance et conscience du résultat de l'action.
 - **APRES** : *Comment as-tu fait ?* relatif à la **manière de faire** ; mise en relation entre les moyens et les buts pour l'émergence des procédures utilisées.
- **SUR LE TERRAIN** : L'action est privilégiée, elle est accompagnée de questionnement relatif à l'activité.
- **SECURITE** : L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la sécurité active. La connaissance de la tâche (dispositif, but, consigne, critère de réussite) permet aux élèves d'être responsable de leur propre sécurité et de celle des autres.

ENJEUX et CONTENUS du CHAMP D'APPRENTISSAGE

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

	CYCLE 2	CYCLE 3
Enjeux éducatifs	Apprendre à jouer ensemble dans un espace et un temps partagé, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé	
	Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer	Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'engager pour progresser (notion de projet individuel)
Connaissances	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Son rôle dans le jeu <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Règles d'or ⇒ Règles du jeu ⇒ Manières de faire efficaces <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Connaître les différents rôles 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Reconnaître son rôle dans l'action ⇒ S'engager en fonction de ses ressources <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Connaître les règles du jeu et les règles d'or ⇒ Connaître et mettre en œuvre une alternative simple de jeu <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Prendre en compte les ressources de l'adversaire pour agir
Attitudes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accepter sereinement les résultats ▪ S'inscrire dans un projet d'action ▪ Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement ▪ Accepter les règles du jeu ▪ Gérer le jeu (début/fin) et les résultats ▪ Accepter différents rôles ▪ Accepter de s'exercer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accepter et relativiser les résultats ▪ Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement ▪ Accepter les différences au sein de la classe ▪ S'investir dans les rôles sociaux ▪ S'organiser pour s'exercer et jouer
Capacités	S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur : se déplacer, envoyer, recevoir et renvoyer la balle	Enrichir le répertoire moteur du joueur en enchaînant les actions

DEROULEMENT du MODULE D'APPRENTISSAGE

PHASE de DECOUVERTE	PHASE de REFERENCE	PHASE de STRUCTURATION	PHASE BILAN
2séances : Construire du sens	1 séance : Résoudre un problème	6 séances : Construire des savoirs	1 séance : Evaluer les savoirs acquis
<p>Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée.</p> <p>L'élève mobilise ses ressources pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrer dans une activité d'affrontement duel • Utiliser les actions liées à l'activité • Régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité • Mettre en place les différents rôles 	<p>Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu d'opposition duelle médiée par une balle et une raquette.</p> <p>L'élève participe à une situation d'opposition duelle pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier ses savoirs • Repérer ses manques • Tenir différents rôles 	<p>Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun.</p> <p>L'élève s'entraîne pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions • Se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace • Accéder à l'automatisation <p>Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini tennis.</p>	<p>Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu.</p> <p>L'élève participe à un tournoi de mini tennis pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier ses savoirs • Mesurer ses progrès • Repérer ses manques • Tenir différents rôles
SITUATIONS D'APPUI			
<p>Séance 1 ⇒ Atelier jonglage ⇒ Balles brûlantes sans raquette ⇒ Balles brûlantes avec raquette</p> <p>Séance 2 ⇒ Envoyer ⇒ Renvoyer</p>	<p>Séance 3 ⇒ Le record d'échanges</p>	<p>Séance 4 ⇒ Envoyer dans une zone ⇒ Envoi gagnant</p> <p>Séance 5 ⇒ Envoyer à gauche ou à droite</p> <p>Séance 6 ⇒ Renvoyer dans une zone en coup droit ⇒ Renvoyer dans une zone en revers</p> <p>Séances 7 ⇒ Echanger en coup droit ⇒ Echanger en revers</p> <p>Séance 8 et 9 ⇒ Echanger en coup droit et en revers</p>	<p>Séance 10 ⇒ Le record d'échanges</p>

I. PHASE DE DÉCOUVERTE

CONSTRUIRE DU SENS

Phase de mise en activité fonctionnelle par rapport à la compétence spécifique visée.

L'élève mobilise ses ressources pour :

- Entrer dans une activité d'opposition collective et duelle
- Utiliser les actions liées à l'activité Tennis
- Régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité
- Mettre en place les différents rôles

3 SITUATIONS SONT PROPOSÉES :

A. ATELIER DE JONGLAGE

Une situation pour se familiariser avec la raquette, la balle, sa trajectoire ainsi que le rebond.

B. BALLE BRÛLANTES SANS RAQUETTE

Une situation pour se familiariser avec les dimensions du terrain ainsi que la notion d'obstacle matérialisé par le filet.

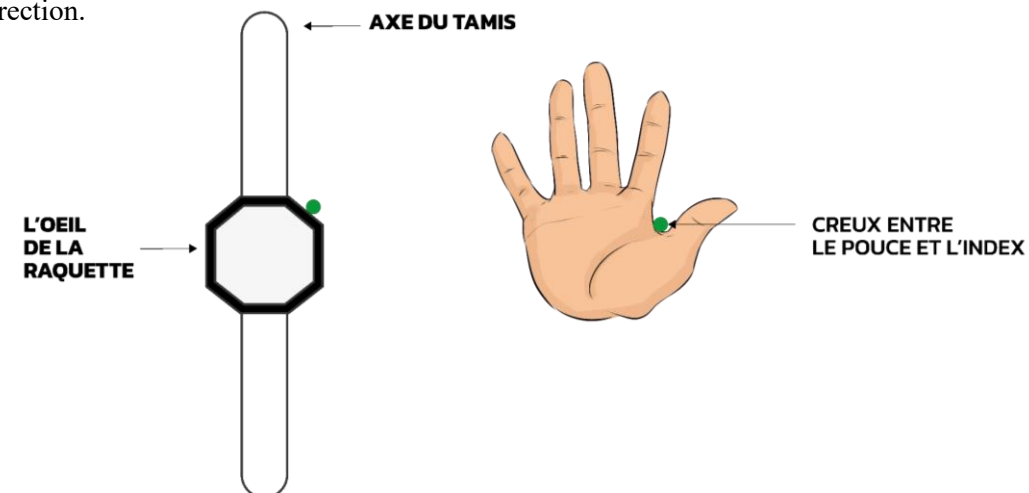
C. BALLE BRÛLANTES AVEC RAQUETTE

Une situation pour se familiariser avec l'envoi avec raquette sans s'approprier la notion de direction.

Connaissance de la raquette

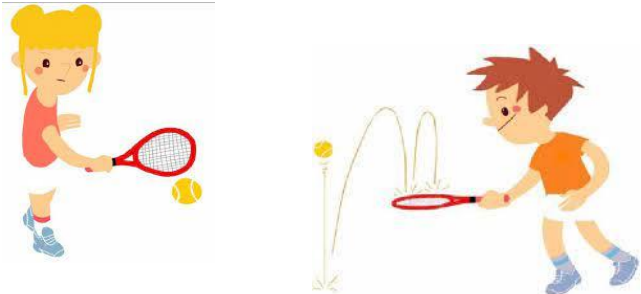


Découverte de la prise de la raquette



A. ATELIER DE JONGLAGE

- Objectifs de l'enseignant :
- Vérifier la tenue de la raquette
 - Permettre aux élèves de s'approprier le vocabulaire spécifique : coup droit – revers – tamis - ...

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Faire un maximum de jongles balle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jongler avec la face du tamis Coup Droit (Paume de la main dirigée vers le ciel) - Jongler avec la face du tamis Revers (Paume de la main dirigée vers le sol) - Jongler en alternant les faces du tamis Coup Droit et Revers <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laisser rebondir la balle une fois au sol entre chaque jongle - Ne pas laisser rebondir la balle au sol entre chaque jongle <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Consigne : Effectuer un maximum de jongles avec un rebond au sol, en utilisant la face du tamis coup droit.</p>	<p>Effectuer le plus de jongles réussis en utilisant la bonne face de tamis et ayant une bonne prise de raquette</p>

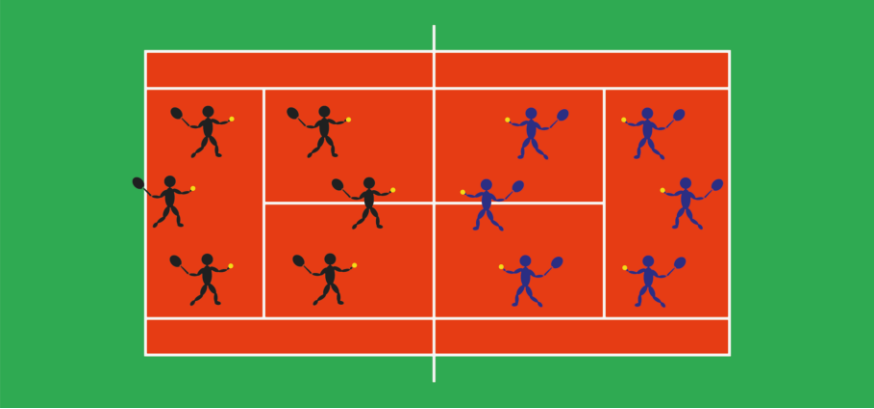
B. BALLE BRÛLANTE SANS RAQUETTE

- Objectifs de l'enseignant :
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion d'envoi en direction
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel
 - Régler les problèmes de sécurité

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Débarrasser son camp des balles en les envoyant dans l'autre camp</p>	<div data-bbox="409 453 1283 863" data-label="Image"> </div> <p>Un grand nombre de balles mousse, identique des deux côtés au départ du jeu</p> <p>Deux équipes de même effectif de part et d'autre du filet</p> <p>Variante : Hauteur du filet, nombre de joueurs par demi-terrain, nature de la balle, nombres de balles, taille du terrain, temps limité.</p> <p>Changer orientation terrain dans la largeur, utiliser tout l'espace</p>	<p>Consigne : Vider rapidement son camp en envoyant les balles une par une par-dessus le filet dans le camp adverse</p> <p>Exemple de complexification: Diminution du nombre de joueurs, mise en place du renvoi</p>	<p>Au signal de fin de jeu, avoir le moins de balles dans son camp</p>

C. BALLE BRÛLANTES AVEC RAQUETTE

- Objectifs de l'enseignant :
- Permettre aux élèves d'appréhender la notion d'envoi en direction
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel
 - Régler les problèmes de sécurité

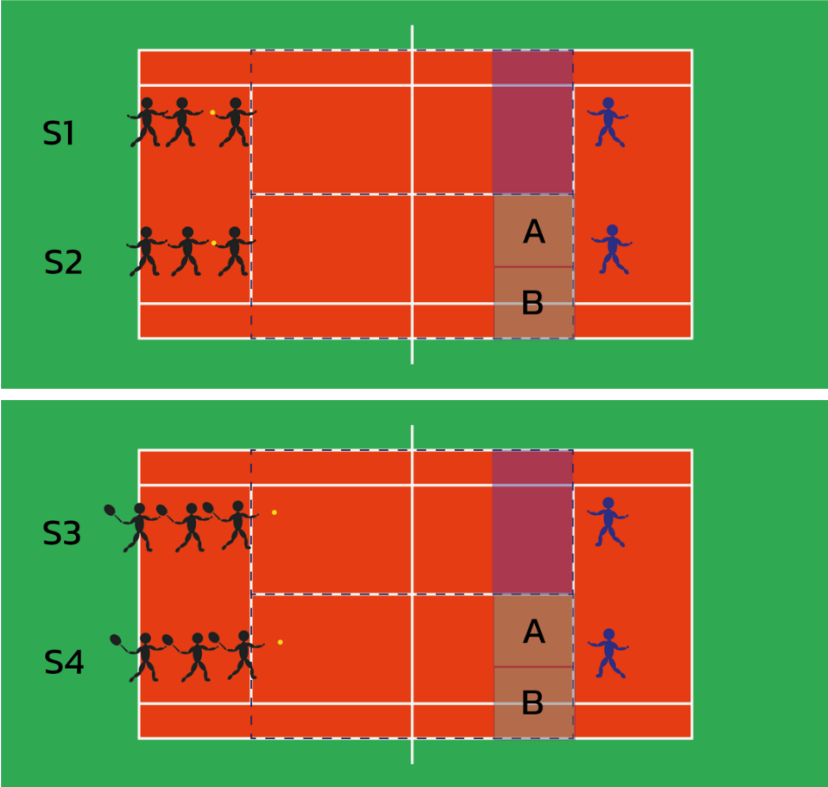
BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Débarrasser son camp des balles en les envoyant dans l'autre camp</p>	 <p>Un grand nombre de balles mousse, identique des deux côtés au départ du jeu</p> <p>Deux équipes de même effectif de part et d'autre du filet</p> <p>Variantes : Hauteur du filet, nombre de joueurs par demi-terrain, nature de la balle, nombres de balles, taille du terrain, temps limité.</p> <p>Changer orientation terrain dans la largeur, utiliser tout l'espace</p>	<p>Consigne : Vider rapidement son camp en envoyant les balles une par une par-dessus le filet dans le camp adverse avec la raquette</p> <p>Le déplacement est interdit après avoir ramassé la balle.</p> <p>Exemple de complexification : Diminution du nombre de joueurs</p>	<p>Au signal de fin de jeu, avoir le moins de balles dans son camp</p>



Lors de l'utilisation de raquettes,
veiller à faire respecter une distance de sécurité entre les élèves.

D. ENVOYER

- Objectifs de l'enseignant :
- Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à envoyer
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel
 - Régler les problèmes de sécurité

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Envoyer la balle dans une cible</p>	 <p>Si deux courts : 4 joueurs par terrain</p> <p>Chaque joueur joue 5 balles de suite.</p> <p>Le joueur observateur placé en face de la cible valide le lancer, renvoie la balle après chaque lancer.</p> <p>À la fin de la série, il prend sa place dans le groupe des joueurs, tandis que celui qui vient de jouer prend sa place.</p> <p>Lors des déplacements, les joueurs doivent respecter l'espace du jeu voisin.</p>	<p>Situation 1 : Sans raquette, en lançant la balle par-dessous, atteindre la cible.</p> <p>Situation 2 : Sans raquette, en lançant la balle par-dessous, annoncer et atteindre une des 4 zones de la cible.</p> <p>Situation 3 : Avec raquette, atteindre la cible</p> <p>Situation 4 : Avec raquette, en lançant la balle par-dessous, annoncer et atteindre une des 2 zones de la cible.</p> <p>Pour chaque situation, chaque joueur joue 2 x 5 balles.</p>	<p>Atteindre la cible le plus grand nombre de fois.</p> <p>Rejoindre son terrain sans gêner les autres.</p>

E. RENVOYER

- Objectifs de l'enseignant :
- Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à renvoyer
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel
 - Régler les problèmes de sécurité

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Renvoyer la balle dans une cible après un envoi.</p>	<p>The diagram shows a tennis court layout on a green background. A central vertical line divides the court into two halves, labeled 'A' on the left and 'B' on the right. Two horizontal dashed lines represent target zones. In the top row, labeled 'S1' on the left, two black figures (players A) are positioned behind the left target zone, and one blue figure (player B) is positioned behind the right target zone. In the bottom row, labeled 'S2' on the left, two black figures (players A) are positioned behind the left target zone, and one blue figure (player B) is positioned behind the right target zone. In the bottom row, labeled 'S3' on the left, two black figures (players A) are positioned behind the left target zone, and one blue figure (player B) is positioned behind the right target zone. A yellow ball is shown in the middle of the court between the two rows.</p> <p>Si deux courts : 4 joueurs par terrain</p> <p>Chaque joueur A joue autant de balles nécessaire (maximum 10 balles) à ce que le joueur B renvoie 5 balles.</p> <p>Le joueur observateur, en attente derrière le joueur B signale le nombre de rebonds.</p>	<p>Situation 1 : Joueur A : placé derrière la ligne de fond de cible doit envoyer la balle à la main dans la cible adverse.</p> <p>Joueur B : Placé où il veut sur la cible doit renvoyer la balle à la main dans la cible adverse.</p> <p>Situation 2 : Joueur A : Placé derrière la ligne de fond de cible doit envoyer la balle à la main dans la cible adverse</p> <p>Joueur B : Placé où il veut sur la cible doit renvoyer la balle à la main dans la cible adverse.</p> <p>Situation 3 : Joueur A : placé derrière la ligne de fond de cible doit envoyer la balle avec une raquette dans la cible adverse.</p> <p>Joueur B : Placé où il veut sur la cible doit renvoyer la balle à la main dans la cible adverse.</p>	<p>Joueur A : atteindre la cible du joueur B</p> <p>Joueur B : Renvoyer dans la cible du joueur A</p> <p>Observateur : Signale si le joueur B renvoie :</p> <p>Sans rebond</p> <p>Après un rebond</p> <p>Après deux rebonds</p>

II. PHASE DE RÉFÉRENCE

Une situation problème est proposée : **LE RECORD D'ÉCHANGES**

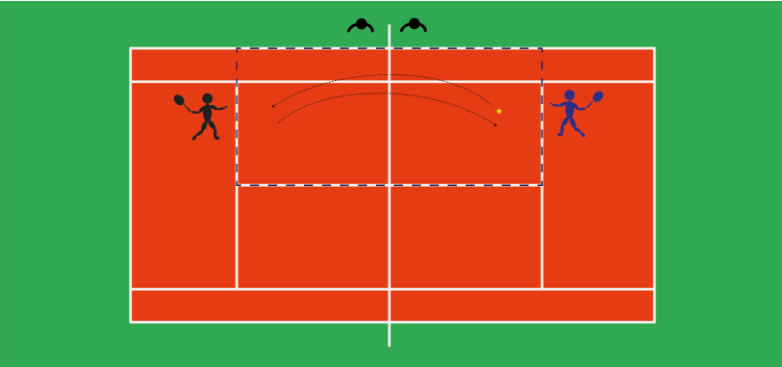
Pour permettre à chaque élève :

- De repérer ses savoirs et identifier ses besoins dans l'activité tennis à partir d'une situation de jeu aménagée.
- D'utiliser toutes les actions motrices spécifiques au tennis.

LE RECORDS D'ÉCHANGES

Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à envoyer, renvoyer le plus longtemps possible.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Réaliser le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire en 5 essais</p>	 <p>Aménagement du court : chaque ½ court est partagé en 2 ou 3 parties.</p> <p>2 joueurs, 2 arbitres</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Envoi libre - 6 balles par terrain mises en jeu alternativement - 1 rebond maximum avant renvoi - Poule de 4 maximum - Tous les joueurs de la poule se rencontrent - Chaque joueur cumule ses points (Cf fiche) <p>L'échange s'arrête quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il y a plus d'un rebond avant le renvoi - La balle ne franchit pas le filet - La balle envoyée rebondit en dehors des limites du terrain (la ligne fait partie du terrain) 	<p>Marquer le plus de points possibles en 18 essais avec 3 partenaires différents.</p>

FICHE DE RÉSULTATS - TOURNOI RECORD D'ÉCHANGES

N° JOUEUR	NOM DU JOUEUR	TOTAL DE POINTS DU JOUEUR
JOUEUR 1		
JOUEUR 2		
JOUEUR 3		
JOUEUR 4		

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	JOUEUR 3	JOUEUR 4
JOUEUR 1				
JOUEUR 2				
JOUEUR 3				
JOUEUR 4				

ROTATIONS

- | | | |
|----|------------------------|---------------------------------|
| 1. | JOUEUR 1 avec JOUEUR 2 | ARBITRES - JOUEUR 3 et JOUEUR 4 |
| 2. | JOUEUR 3 avec JOUEUR 4 | ARBITRES - JOUEUR 1 et JOUEUR 2 |
| 3. | JOUEUR 1 avec JOUEUR 3 | ARBITRES - JOUEUR 2 et JOUEUR 4 |
| 4. | JOUEUR 2 avec JOUEUR 4 | ARBITRES - JOUEUR 1 et JOUEUR 3 |
| 5. | JOUEUR 1 avec JOUEUR 4 | ARBITRES - JOUEUR 2 et JOUEUR 3 |
| 6. | JOUEUR 2 avec JOUEUR 3 | ARBITRES - JOUEUR 1 et JOUEUR 4 |

III. PHASE DE STRUCTURATION

CONSTRUIRE SES SAVOIRS

Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun.

L'élève s'entraîne pour :

- Améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (envoyer, renvoyer...).
- Se donner les moyens de choisir une action, reconnue comme étant la mieux adaptée pour être efficace.
- Répéter pour, si possible, accéder à une certaine automatisation.
- Répéter pour, si possible, accéder à une certaine automatisation.

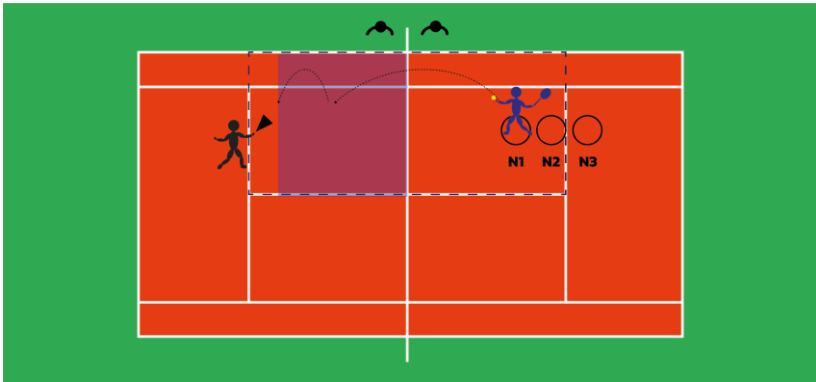
Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du tennis à l'école.

3 situations d'entraînement sont proposées pour permettre à l'élève d'améliorer :

- sa mise en jeu : la zone d'envoi
- la précision de son envoi en fonction de la position de son adversaire : l'envoi gagnant
- la précision de son envoi :

A. ENVOYER DANS UNE ZONE

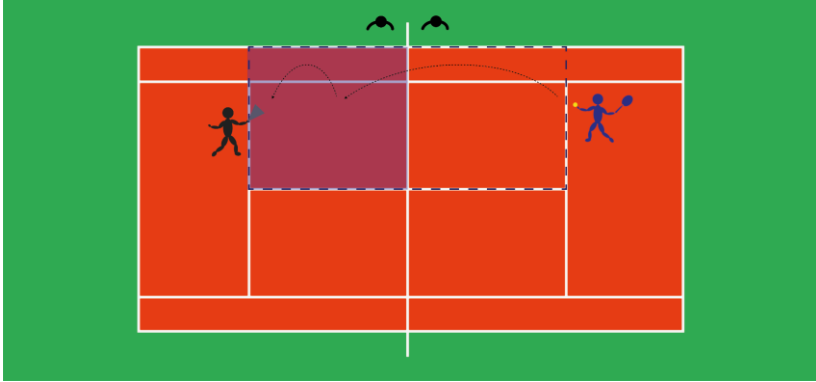
Objectifs de l'enseignant : - Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>J1 : Envoyer la balle dans la cible grisée</p> <p>J2 : Attraper la balle après un rebond</p>	 <p>3 zones d'envoi (3 cerceaux)</p> <p>J1 possède une balle et une raquette, il se place dans le cerceau 1</p> <p>J2 est placé dans le terrain adverse</p> <p>Deux arbitres jugent</p> <p>A1 : Valide l'envoi dans la cible et comptabilise les points de J1</p> <p>A2 : Comptabilise les points de J2</p>	<p>J1 envoie, du cerceau 1, la balle dans la cible grisée, 10 essais.</p> <p>S'il réussit, il se place dans le cerceau 2 puis dans le cerceau 3. En cas d'échec retourner au cerceau précédent (sauf pour le 1, rester dans le même).</p> <p>J2 attrape la balle à la main ou à l'aide d'un cône puis il la redonne à J1</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1pt du cerceau 1 - 2pts du cerceau 2 - 3pt du cerceau 3 <p>J2 marque un point chaque fois qu'il attrape la balle après un rebond</p> <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement J1, J2 puis A1 et A2</p>	<p>J1 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 27 points)</p> <p>J2 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p>

B. L'ENVOI GAGNANT

Objectifs de l'enseignant :

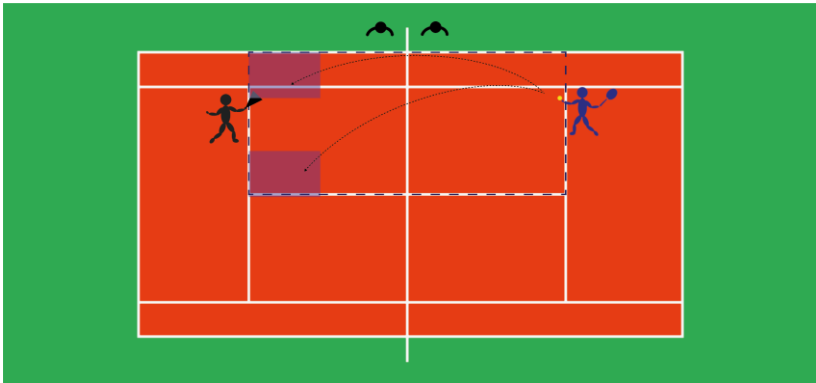
- Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>J1 : Envoyer la balle hors de portée de J2</p> <p>J2 : Rattraper la balle envoyée par J1</p>	 <p>J1 possède une balle et une raquette J2 placé dans le terrain adverse, dispose d'un cône pour rattraper la balle</p> <p>Deux arbitres jugent</p> <p>A1 : Juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain</p> <p>A2 : Comptabilise les points</p>	<p>J1 envoie la balle depuis la zone du fond dans la cible grisée J2 placé dans la zone de fond de court, doit rattraper la balle après un rebond.</p> <p>Arbitre 1 : Annonce si la balle est faute. Arbitre 2 : Compte le nombre de points marqués.</p> <p>J1 : 1 pt si la balle n'est pas attrapée par J2.</p> <p>J2 : 1 pt si la balle est attrapée.</p> <p>Changement de rôle après 10 balles</p> <p>Les joueurs sont successivement J1, J2 puis A1 et A2</p>	<p>Marquer le plus grand nombre de points possibles en 10 balles</p>

C. ENVOYER À GAUCHE OU À DROITE

Objectifs de l'enseignant

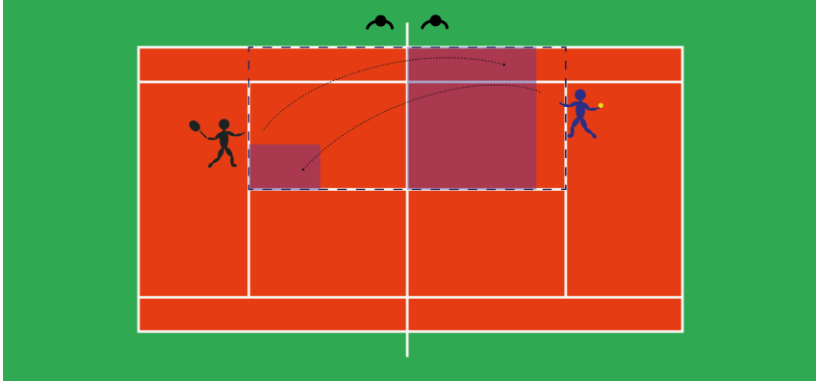
- Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>J1 : Envoyer la balle dans une des cibles grisées</p> <p>J2 : Attraper la balle après un rebond</p>	 <p>J1 possède une balle et une raquette, il se place en fond de court</p> <p>J2 est placé dans le terrain adverse</p> <p>Deux arbitres jugent :</p> <p>A1 : Valide l'envoi dans la cible et comptabilise les points de J1</p> <p>A2 : Comptabilise les points de J2</p>	<p>J1 envoie la balle dans une des cibles grisées situées à gauche et à droite, 10 essais.</p> <p>J2 attrape la balle à la main ou à l'aide d'un cône puis il la redonne à J1.</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 pt à chaque fois qu'il envoie la balle dans le camp adverse. - 2 pts si s'il envoie la balle dans les cibles gauches ou droites. <p>J2 marque un point chaque fois qu'il attrape la balle après un rebond</p> <p>Changement de rôle après 10 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement J1, J2 puis A1 et A2</p>	<p>J1 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p> <p>J2 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p>

D. RENVOYER DANS UNE ZONE EN COUP DROIT

Objectifs de l'enseignant :

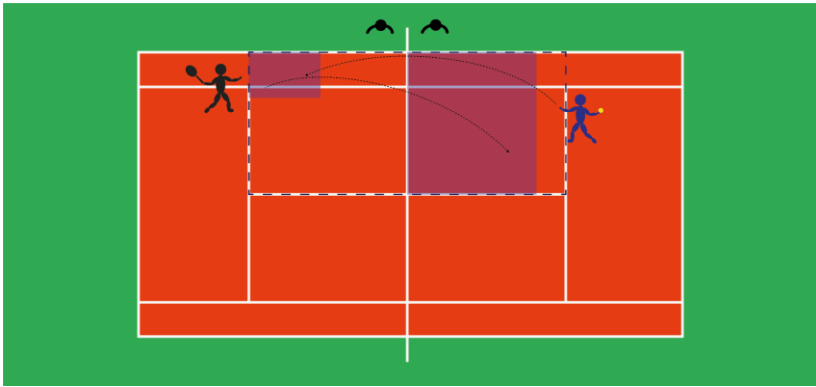
- Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>J1 : Envoyer la balle dans un la cible grisée</p> <p>J2 : Renvoyer la balle dans la cible grisée</p>	 <p>J1 possède une balle à la main et se place en fond de court</p> <p>J2 est placé dans le terrain adverse avec raquette</p> <p>Deux arbitres jugent :</p> <p>A1 : Valide l'envoi à la main dans la cible et comptabilise les points de J1</p> <p>A2 : Valide le renvoi de J2 et comptabilise les points de J2</p>	<p>J1 envoie la balle à la main dans la cible grisée située à droite dans le camp adverse, 10 essais.</p> <p>J2 renvoie la balle dans la cible grisée</p> <p>J1 marque : 1 pt à chaque fois qu'il envoie dans la cible</p> <p>J2 marque un point chaque fois qu'il renvoie dans la cible après rebond</p> <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement J1, J2 puis A1 et A2</p>	<p>J1 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p> <p>J2 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p>

E. RENVOYER DANS UNE ZONE EN REVERS

Objectif de l'enseignant

- Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>J1 : Envoyer la balle dans un la cible grisée</p> <p>J2 : Renvoyer la balle dans la cible grisée</p>	 <p>J1 possède une balle à la main et se place en fond de court</p> <p>J2 est placé dans le terrain adverse avec raquette</p> <p>Deux arbitres jugent</p> <p>A1 : Valide l'envoi à la main dans la cible et comptabilise les points de J1</p> <p>A2 : Valide le renvoi de J2 et comptabilise les points de J2</p>	<p>J1 envoie la balle à la main dans la cible grisée située à droite dans le camp adverse, 10 essais.</p> <p>J2 renvoie la balle dans la cible grisée en revers</p> <p>J1 marque : 1 pt à chaque fois qu'il envoie dans la cible</p> <p>J2 marque un point chaque fois qu'il renvoie dans la cible après rebond</p> <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement J1, J2 puis A1 et A2</p>	<p>J1 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p> <p>J2 : Marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p>

F. ÉCHANGER EN COUP DROIT

Objectif de l'enseignant

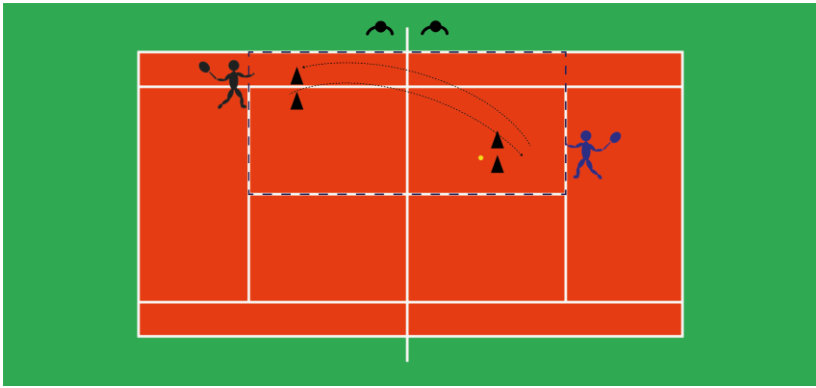
- Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Réussir à renvoyer plusieurs balles consécutivement en coup droit</p>	<div data-bbox="479 443 1292 831" data-label="Image"> </div> <p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. Ils se renvoient la balle sur leur coup droit.</p> <p>A1 : Juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain</p> <p>A2 : Juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges.</p>	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange</p> <p>Changement de rôle après 5 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2 puis A1 et AZ</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussi en 5 balles.</p>

G. ÉCHANGER EN REVERS

Objectifs de l'enseignant :

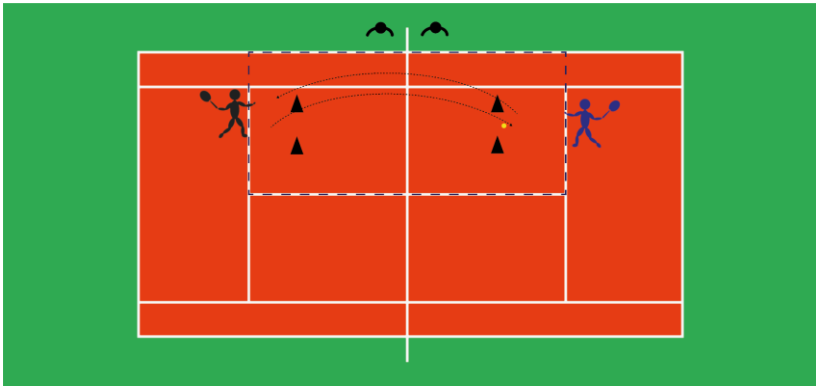
- Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Réussir à renvoyer plusieurs balles consécutivement en revers</p>	 <p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. Ils se renvoient la balle sur leur revers.</p> <p>A1 : Juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain</p> <p>A2 : Juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges.</p>	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange</p> <p>Changement de rôle après 5 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2 puis A1 et AZ</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussi en 5 balles.</p>

H. ÉCHANGER EN UTILISANT LE COUP DROIT ET LE REVERS

Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser

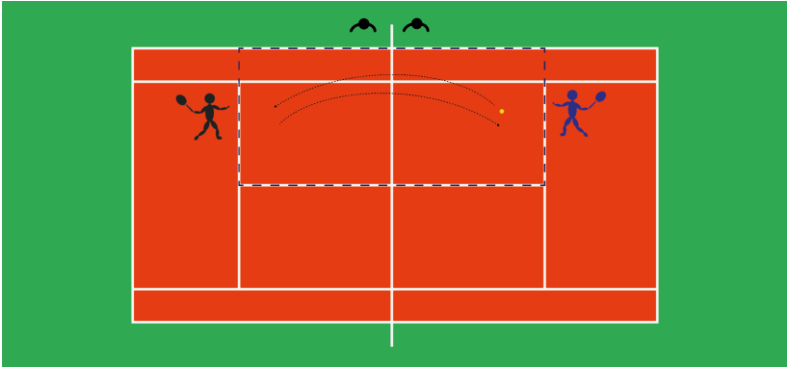
BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Réussir à renvoyer plusieurs balles consécutivement en coup droit et en revers</p>	 <p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle. Ils se renvoient la balle sur leur coup droit ou leur revers, en visant les plots dans le camp adverse.</p> <p>A1 : Juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain</p> <p>A2 : Juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre d'échanges.</p>	<p>J1 et J2 cherchent à faire durer l'échange</p> <p>Changement de rôle après 5 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2 puis A1 et AZ</p>	<p>Le nombre total d'échanges réussi en 5 balles.</p>

IV. PHASE DE BILAN

Cette dernière phase permet de mesurer les progrès accomplis par les élèves, que ce soit sur le plan des capacités motrices, des connaissances ou des attitudes.

LE RECORDS D'ÉCHANGES

Objectifs de l'enseignant : - Permettre aux élèves de faire le bilan de leur capacité à envoyer, renvoyer, le plus longtemps possible.

BUT DE LA TÂCHE	DISPOSITIF	RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
<p>Réaliser le plus grand nombre d'échanges avec son partenaire en 5 essais</p>	 <p>Aménagement du court : chaque ½ court est partagé en 2 ou 3 parties.</p> <p>2 joueurs, 2 arbitres</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Envoi libre - 6 balles par terrain mises en jeu alternativement - 1 rebond maximum avant renvoi - Poule de 4 maximum - Tous les joueurs de la poule se rencontrent - Chaque joueur cumule ses points (Cf fiche) <p>L'échange s'arrête quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il y a plus d'un rebond avant le renvoi - La balle ne franchit pas le filet - La balle envoyée rebondit en dehors des limites du terrain (la ligne fait partie du terrain). 	<p>Marquer le plus de points possibles en 18 essais avec 3 partenaires différents.</p>